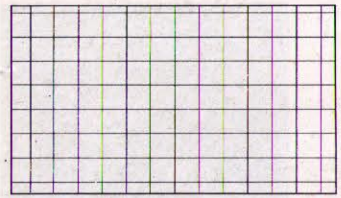
D&D Zubehör

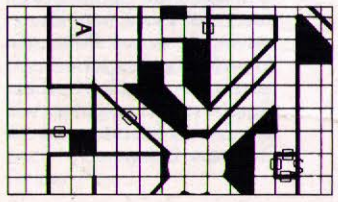
Sinnvolles und erprobtes Zubehör erleichtert den Einstieg in die fantastische Welt von D&D.

D&D Charakterbogen
Paß und Stammbaum Ihrer Spielfigur, auch Charakter genannt.

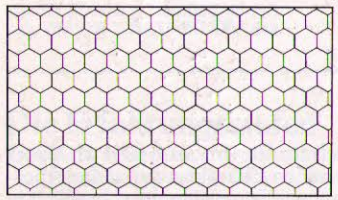


D&D Rasterblock
Blätter im Ellenmaß. Unentbehrlich zum Zeichnen von Verliesen. Auf diesen Rasterblättern skizziert der Kartenzeichner den Weg der Gruppe durch das Verlies; der D&D-Master entwirft darauf sein eigenes Verlies.

D&D Drachenwürfel
Ein Set mit sechs Spezialwürfeln, mit deren Hilfe die Entscheidungen im D&D-Spiel getroffen werden.



D&D Höhlenpläne
1000 Verliese zum Selbermachen. Drei verschiedene Arten von Höhlensystemen stehen zur Wahl. Jeder D&D-Master kann mit Hilfe dieser Ausschneidebögen schnell und sicher sein spezielles Verlies gestalten.



D&D Hexpapier
Maßpapierblätter zum Entwerfen von Landkarten.

D&D Monster & Schätze
Hunderte von Ungeheuern und Reichtümern für die Verliesebenen 1–9.
Eine reichhaltige Sammlung für den D&D-Master zur Ausstattung der Verliese – bis hin zur tiefsten und besonders gefährlichen Ebene 9.

D&D

FANTASY-ROLLENSPIELE

Original Dungeons & Dragons®

„Sie wirbeln herum, das Schwert in der Hand. Ein gewaltiger, roter Drachen wälzt sich feuerspeiend mit markerschütterndem Gebrüll auf Sie zu!"

Bisher haben Sie so etwas noch nicht erlebt – natürlich nicht. Wo gibt es heute schon Drachen? Für Sie kann es aber bald Drachen geben; für Sie kann es bald eine andere, neue, fantastische Welt geben.

Der Schlüssel zu dieser Welt ist D&D. Das erste und das erfolgreichste Fantasy-Rollenspiel der Welt.

FSV Fantasy Spiele Verlags-GmbH
Postfach 100 352
7022 Leinfelden-Echterdingen 1

Das Basis-Set

enthält die Grundregeln für das Fantasy-Rollenspiel D&D. Diese Grundregeln ermöglichen einen leichten Einstieg in das Rollenspiel – diese für uns ganz neue Spielegattung.

Basis-Set für 3 und mehr Spieler ab 10 Jahren
Art.-Nr. 8500/9, empf. VKP DM 35,–

Zum Basis-Set gehören:

Das Spieler-Handbuch
Lesend wird der Neuling mit den Grundzügen des D&D-Spiels vertraut gemacht. Ein Solo-Abenteuer bringt sofort praktische Spielerfahrung, ohne daß Mitspieler benötigt werden.

Das Handbuch für D&D-Master
Eine Einführung in die Aufgaben des D&D-Spielleiters. Sie enthält ein vorbereitetes Abenteuer, das speziell für den neuen D&D-Master ausgewählt und kommentiert ist.

Die Drachenwürfel
Ein Set von sechs speziell für D&D entwickelten Würfeln, mit denen die Entscheidungen im D&D-Spiel getroffen werden.

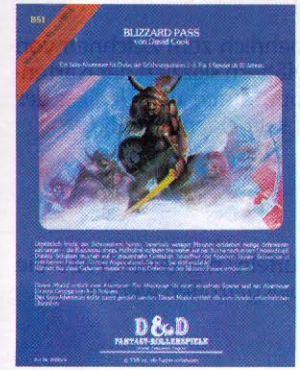
Das Rollenspiel

Das Rollenspiel ist eine neue Spielidee:
Jeder Spieler übernimmt die Rolle einer bestimmten Figur!
Jeder Spieler kann handeln wie im richtigen Leben – er trifft selbst Entscheidungen.
Das Spielziel wird im Verlauf des Abenteuers erarbeitet.
Und darum geht es bei dem D&D-Fantasy-Rollenspiel:
Eine Gruppe von Spielern besteht zusammen Abenteuer, in die sie der Spielleiter (D&D-Master oder DM) führt. Jeder Spieler übernimmt die Rolle einer bestimmten Figur, während der DM die Gefahren – Monster und Ungeheuer – steuert.
Der DM entwickelt sein eigenes Höhlensystem – oder er benutzt ein fertiges Abenteuer-Modul von D&D. Dieses Verlies stattet der DM mit Schätzen, Ungeheuern, Gefahren und interessanten Möglichkeiten aus. Beim Zusammentreffen erläutert der DM zunächst die Hintergrundgeschichte seines Abenteuers. Dann entwickelt jeder Spieler eine Spielfigur (Charakter) mit bestimmten Eigenschaften und Fähigkeiten und rüstet sie für das Abenteuer aus. Dann bricht die Gruppe zum Ort des Abenteuers auf; das eigentliche Spiel beginnt.
Im Spielverlauf erklärt der DM, was zu sehen ist und was geschieht. Die Spieler entscheiden, was sie tun wollen und sagen es dem DM. Der DM ermittelt nun, was geschieht: wie der Weg weitergeht; ob sie auf Feinde, Fallen, Schätze, Zauber o. ä. stoßen; und was dann passiert. Hierzu benützt er Tabellen und Würfel. Nun sind wieder die Spieler an der Reihe, die auf die neuen Gegebenheiten reagieren müssen.
So läuft Rund um Runde des Spiels ab. Jeder Spieler führt seinen Charakter durch das Abenteuer und sammelt Erfahrung, die schließlich in Erfahrungspunkten (EP) ausgedrückt wird.
EP bilden beim nächsten Spiel die Basis zum erfolgreichen Bestehen neuer Abenteuer.

Abenteuer-Module

Die meisten D&D-Spieler werden sich als Spielleiter – (DM) – versuchen wollen. Dafür bieten wir fertige ausgearbeitete Abenteuer-Module an.
Um Spielpraxis und Erfahrung in der Basis-Ebene zu sammeln, empfehlen wir am Anfang die Abenteuer-Module der „B"-Stufe.
Diese Module sind besonders geeignet für neue DM und neue Spieler.
Ein Spieler allein kann auch Abenteuer in der D&D-Welt erleben: Unsere Solo-Abenteuer der Basis-Serie (B) sind zusätzlich mit einem „S" gekennzeichnet.

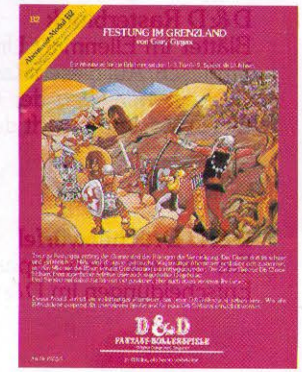
Abenteuer-Modul BS1 Blizzard Paß



Erfahrungsstufen 1–3,
Solo-Abenteuer für 1 Spieler,
Gruppenabenteuer für
4–5 Spieler möglich
Ein Dieb, als Mörder verdächtig, befindet sich auf der Flucht. Er entkommt den Häschern mit Hilfe einer Karawane, die zum Blizzard-Paß zieht. Dort aber bricht das Unheil über die Reisenden herein.

Art.-Nr. 8505/4
geb. VKP DM 14,50

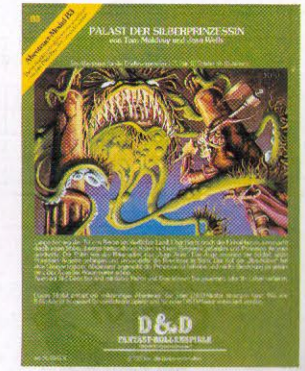
Abenteuer-Modul B2 Festung im Grenzland



Erfahrungsstufen 1–3,
für 6–9 Spieler
Das Reich der Menschen wird von den Mächten des Chaos bedrängt. Eine Gruppe von Abenteurern zieht zur Festung im Grenzland, um von dort aus das Böse zu bekämpfen. Das erste Ziel: Die Chaos-Höhlen.

Art.-Nr. 8502/7
geb. VKP DM 14,50

Abenteuer-Modul B3 Palast der Silberprinzessin



Erfahrungsstufen 1–3,
für 6–10 Spieler
Ganz plötzlich ist das Unheil über das Land von Raven hereingebrochen. Prinzessin Argenta ist gefangen in ihrem zerstörten Schloß. Eine Gruppe von Abenteurern will den Zauber brechen und die Prinzessin befreien.

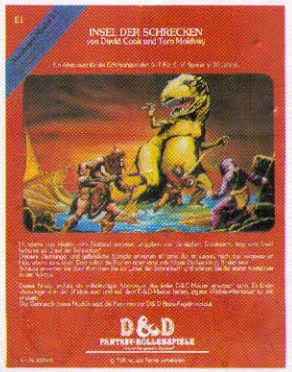
Art.-Nr. 8503/6
geb. VKP DM 17,50

Abenteuer-Modul B4
Die vergessene Stadt

Erfahrungsstufen 1–3,
für 6–10 Spieler
Eine Gruppe von Abenteurern hat sich in der Wüste verirrt. Eine unerwartet auftauchende Ruinenstadt läßt noch einmal Hoffnung aufkeimen: Vielleicht gibt es dort Wasser! Was erwartet die Abenteurer noch in den geheimnisvollen Ruinen?

Art.-Nr. 8507/2
geb. VKP DM 17,50

Abenteuer-Modul E1
Insel der Schrecken



Erfahrungsstufen 3–7,
für 6–10 Spieler
Weit draußen im Meer, inmitten gefährlicher Gewässer, liegt die Insel der Schrecken. Undurchdringlicher Dschungel und tückische Sumpfgebiete umgeben eine geheimnisvolle Hochebene, auf der die Ruinen einer alten Zivilisation zu finden sein sollen.

Art.-Nr. 8509/0
geb. VKP DM 14,50

Diese Module sind in Vorbereitung

Abenteuer-Modul BS2
Im Rätsellabyrinth des Minotaurus

Abenteuer-Modul E2
Burg Bernstein

Abenteuer-Modul E3
Zanathons Fluch

Abenteuer-Modul E4
Herr der Wüstensöhne

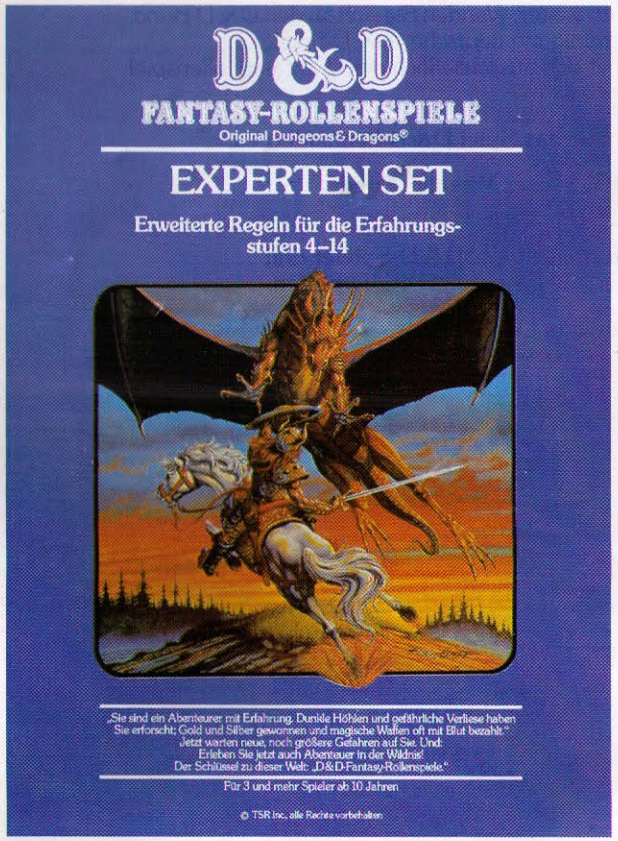
Weitere Module und Regelerweiterungen befinden sich in Vorbereitung und werden in regelmäßiger Folge erscheinen.

Die Erfahrungsstufen

Im D&D-Spiel führt jeder Spieler eine Spielfigur – „Charakter" genannt. Jeder Charakter beginnt auf der niedrigsten Erfahrungsstufe – Eins.
Im Spiel geht es darum, Erfahrung zu sammeln, ausgedrückt in Erfahrungspunkten.
Hat ein Charakter eine vorgegebene Anzahl an Erfahrungspunkten gesammelt, so erreicht er die nächsthöhere Stufe – Zwei.
Oft ist es so, daß ein Charakter mehrere, verschiedene Abenteuer überstehen muß, um die nächsthöhere Erfahrungsstufe zu erreichen. Diese Erfahrungsstufen bilden das Gerüst des D&D-Systems, das insgesamt 36 Stufen hat:
Basis-Regeln, für Stufe 1–3
Experten-Regeln, für Stufe 4–14
Aufbau-Regeln, für Stufe 15–25
Master-Regeln, für Stufe 26–36
Eine Spielfigur, ein Charakter, kann alle diese Stufen nacheinander durchlaufen.

Das Experten-Set

baut auf den Grundregeln des Basis-Sets auf.



Experten-Set, für 3 und mehr Spieler ab 10 Jahren
Art.-Nr. 8501/8, empf. VKP DM 35,–

Zum Experten-Set gehören:
Die Experten-Regeln
Das Buch enthält die Beschreibungen der Spielfiguren, Monster, Ungeheuer, Schätze und Zaubersprüche für die Erfahrungsstufen 4–14. Zahlreiche Tips und Hilfen für den D&D-Master vervollständigen das Regel-Buch.

Das Abenteuer-Modul E1
„Insel der Schrecken"
Dieses Modul ist ein gebrauchsfertig ausgearbeitetes Fantasy-Abenteuer, in das der D&D-Master seine Spieler führen kann.
Das Abenteuer ist für 6–10 Spieler der Erfahrungsstufen 3–7 angelegt.

Das D&D-System

Die verschiedenen D&D-Regel-Sets sind die sogenannte „Hardware", das Gerüst zum Spielen. Die „Software", die Abenteuer, die Sie erleben, können Sie sich selbst schaffen. Sie bemühen Ihre Phantasie, wir helfen Ihnen mit erprobtem und bewährtem Zubehör – und schon entwerfen Sie Ihre eigenen Abenteuer, schaffen sich eigene Welten. Wir bieten aber auch fertige Abenteuer an – sogenannte Abenteuer-Module. Sie enthalten alles, was für ein Abenteuer benötigt wird: Unsere „B"-Module sind speziell für D&D-Neulinge entwickelt.

Sie möchten gerne D&D spielen?
Sie möchten öfter D&D spielen?
Und Sie möchten D&D-Master werden?

Kein Problem, wir helfen weiter: Wenden Sie sich an den D&D-Bund.
Das ist die offizielle Vereinigung deutscher D&D-Spieler.
Der D&D-Bund widmet sich ausschließlich dem Fantasy-Rollenspiel D&D.

- **Sie können dort das Spiel D&D kennenlernen.**
- **Sie finden dort immer Mitspieler und D&D-Master.**
- **Sie finden dort erfahrene D&D-Spieler und D&D-Master, die Ihnen gerne weiterhelfen.**
- **Und zusammen mit Gleichgesinnten können Sie sich am „Abenteuer-Preis" beteiligen.**

Sie kennen D&D bereits und sind begeistert.
Sie spielen D&D leidenschaftlich gern und wollen das auch in Zukunft tun.
Und Sie haben natürlich auch schon ein Abenteuer als DM geleitet.
Dann gründen Sie jetzt Ihren eigenen D&D-Club.
Nutzen Sie die tollen Möglichkeiten, die wir Ihnen jetzt bieten, um Ihr Hobby zu vertiefen.

Coupon

Bitte füllen Sie diesen Coupon aus und schicken ihn an die:
FSV Fantasy Spiele Verlags-GmbH, Abt. D&D-Bund, Postfach 100 352,
7022 Leinfelden-Echterdingen 1

Vorname _____ Name _____

Straße _____ PLZ/Ort _____

Telefon _____ Datum _____ Unterschrift _____

Mit meiner Unterschrift erkläre ich mich damit einverstanden, daß meine Daten an D&D-Interessierte weitergegeben werden dürfen.

☐ Ich habe noch keine Erfahrung mit D&D.
☐ Ich habe D&D schon gespielt.
☐ Ich habe bereits ein D&D-Spiel geleitet.
☐ Ich möchte D&D gerne kennenlernen.
☐ Ich suche dringend Spielpartner in _____
☐ Ich möchte gerne D&D-Master werden.
☐ Ich möchte Mitglied werden.
Nennen Sie mir den nächstgelegenen D&D-Bund.
☐ Ich kenne D&D schon und möchte selbst einen D&D-Club gründen.
Schicken Sie mir bitte ihr Informationsmaterial mit dem Gründungsantrag.

Sternengarde
Auf fremden Welten

Das Rollenspiel für Science Fiction-Fans!
Drei galaktische Lebensformen haben sich zu einer Union zusammengeschlossen und die gemeinsam gegründete Sternengarde verteidigt die Grenzen.

Zum Spiel gehören:
Die Basis-Regeln
Eine Einführung in das Rollenspiel. Die Regeln enthalten ein programmiertes Einführungsabenteuer und ein weiteres Szenarium.

Erweiterte Regeln
Erst mit diesen zusätzlichen Regeln erschließt sich „Sternengarde" als vollständiges Rollenspiel-System.

Abenteuer Modul SG 0
Gestrandet auf Volturnus
Für 4–8 Spieler. Kartenblatt, Spielsteine, Raumschiffkarte, 2 zehnseitige Würfel.

Sternengarde, für 3 und mehr Spieler ab 10 Jahren
Art.-Nr. 8506/3, empf. VKP DM 45,–